

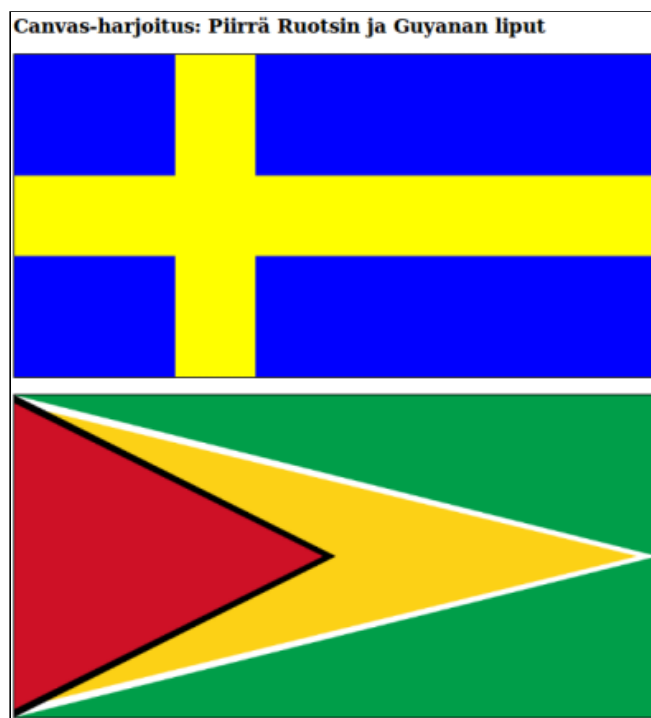
Harjoitukset 6

- Harjoitustehtävät palautetaan [ScoreTronicilla](#). Tarjolla on myös [ScoreTronicin käyttöohjeet](#)
- Harjoitukset 6 tulee palauttaa 8.7.2020 klo 23.59 mennessä
- Harjoituksissa 6 opit soveltamaan muutamaa [HTML 5 JavaScript APIa](#)

Tehtävä 1 [4p] #planone

Piirrä oheisen kuvan mukaiset Ruotsin ja Guyanan liput Canvas-elementtiin. Tehtävä edustaa opintojakson helppoja tehtäviä. Kolmiot voi piirtää tekemällä suljetun polun (path) ja täyttämällä näin rajatun alueen:

```
ctx.fillStyle = color;  
ctx.beginPath();  
ctx.moveTo(x1,y1);  
ctx.lineTo(x2,y2);  
ctx.lineTo(x3,y3);  
ctx.lineTo(x1,y1);  
ctx.closePath();  
ctx.fill();
```



Palautus

Tehtävä palautetaan osoittamalla URL toimivaan ohjelmaan

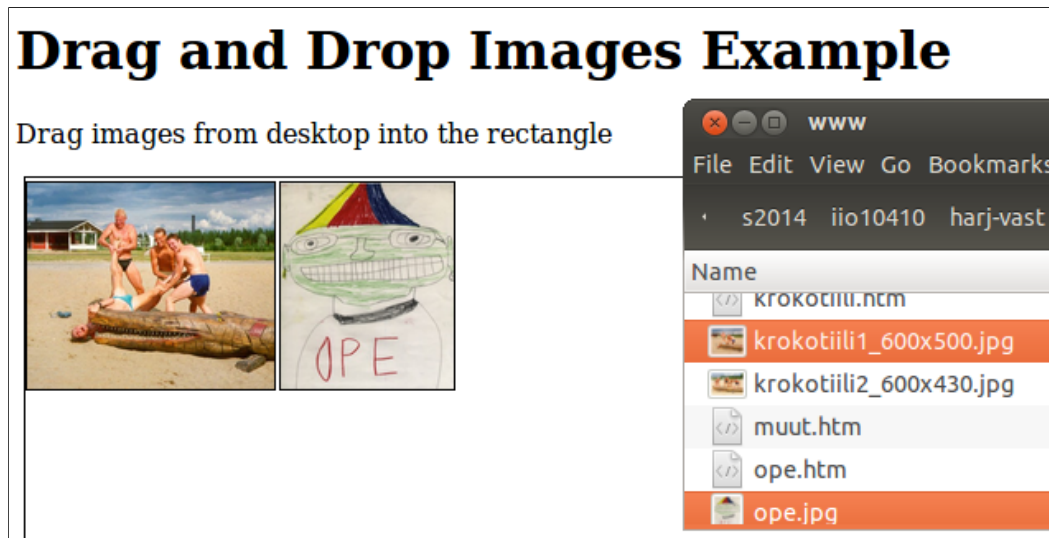
Tehtävä 2 [4p]

Tutusta materiaalissa <URL: <http://netisto.fi/oppaat/js/07.html>> tarjolla olleeseen [Breakout Game -peliin](#) ja lisää siihen vapaavalintaista toiminnallisuutta 1-4 pisteen edestä oman arviosi mukaan.

Palautus

Tehtävä 3 [4p]

Tee pieni sovellus jossa käyttöjärjestelmäsi tiedostoselaimesta (File Explorer, Nautilus, ...) voi vetää kuvan tai kuvia web-sivulle rajattuun DIV-elementtiin. Ohjelmasi tulee luoda IMG-elementti kuvan näyttämistä varten. Kaikki näytettävät kuvat skaalataan tyylimääriyksiin sopivan pieneen kokoon esim. korkeus 125px.



HTML-osuus annetaan valmiina:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
<title>Drag and Drop Example</title>
<meta charset="utf-8">
<script src="h08t03-drag-and-drop.js"></script>
<style>
#divToDrop {
    width:800px;
    height:400px;
    background-color:#FFF;
    border:1px solid #000000;
    margin:5px;
}
.thumbnail {
    height: 125px;
    border: 1px solid #000000;
    margin: 2px 2px 0 0;
}
</style>
</head>

<body>

<div><h1>Drag and Drop Images Example</h1></div>
<p>Drag images from desktop into the rectangle</p>

<div id="divToDrop" ondrop="drop(event)" ondragover="allowDrop(event)"></div>

</body>

</html>
```

JavaScript-osuudessa voi käyttää esim. seuraavia:

```
function drop(event) {
  ...
  var files = event.dataTransfer.files;
  var filesCount = files.length;
  ...
  if (!file.type.match('image.*')) continue;
  ...
  var fileReader = new FileReader();
  ...
  fileReader.onload = function(e) {
    var img = document.createElement("img");
    ...
    ... e.target.result ...
  }
  fileReader.readAsDataURL(file)
}
```

Tehtävä palautetaan osoittamalla URL toimivaan ohjelmaan

Tehtävä 4 [6p]

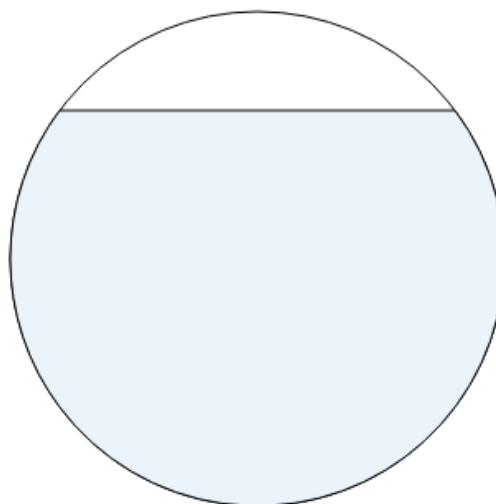
Toteuta oheisen kuvan mukainen web-sovellus, jonka avulla voidaan laskea "makuullaan olevan" halkaisijaltaan 2 metrin ja pituudeltaan 1 metrin kokoisen tynnyrin sisältämän nestemäärän tilavuus nestepatsaan korkeuden perusteella. Vaatimuksia ja ohjeita:

- Ohjelma toteutetaan HTML:llä, CSS:llä ja **JavaScriptillä**. Tämän tehtävän ratkaisussa ei saa käyttää ulkoisia kirjastoja kuten esim. JQueryä.
- Ohjelman käyttöliittymänä toimii kuvan mukainen liukusäädin, jolla nestepinnan korkeutta voi säätää
- Säädetty lukema tulee päivittyä säätimen yläpuolelle reaaliaikaisesti
- Nestepinnan korkeus tulee visualisoida reaaliaikaisesti JavaScriptin avulla HTML5:n Canvas-elementtiin tynnyrin poikkileikkauskuvaan
- Nestemäärälukema tulee kirjoittaa reaaliaikaisesti JavaScriptin avulla HTML5:n Canvas-elementtiin

Säädä nestepinnan korkeus
160 cm
0 cm ————— 200 cm

Tynnyrin pituus: 100cm
Tynnyrin halkaisija: 200cm
Tynnyrin tilavuus 3141.59 litraa

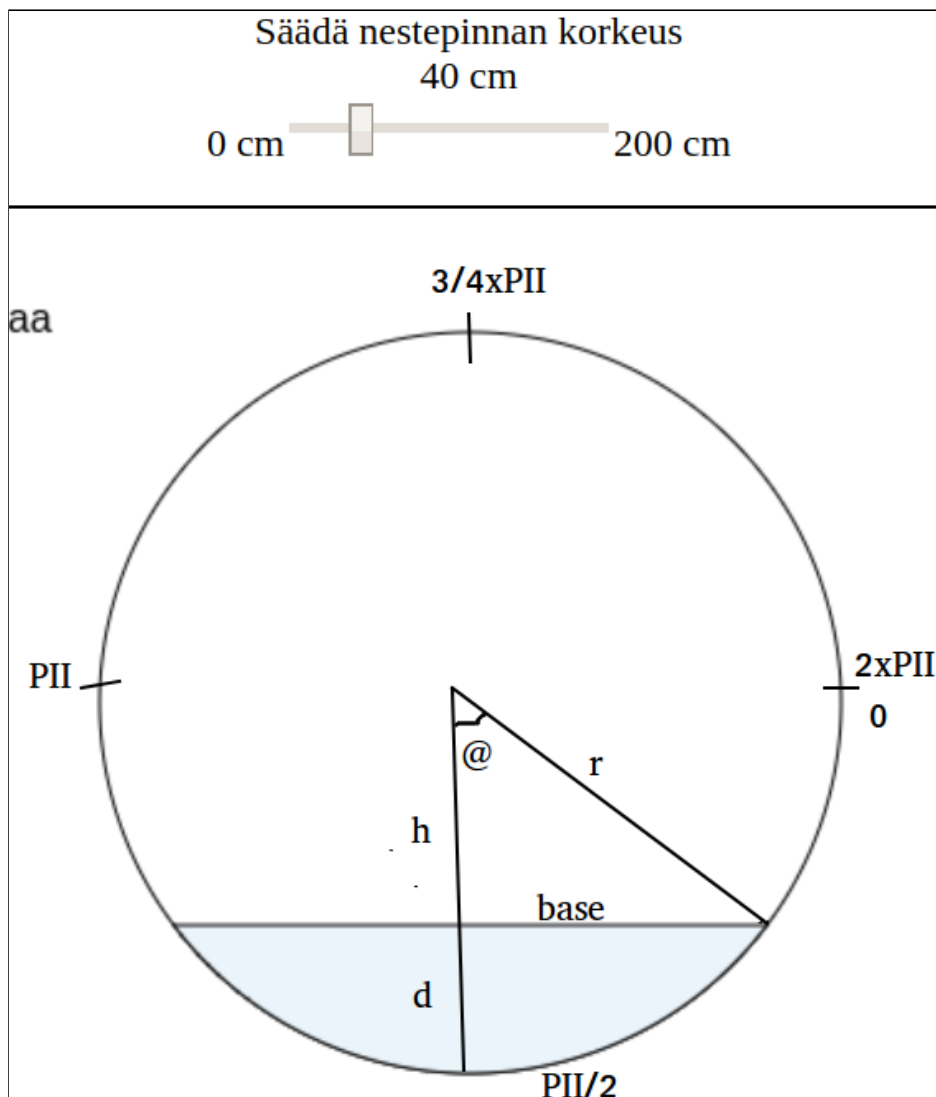
Nestemäärä:
2694.30 litraa



- Mahdollisesti tarvittavia
 - Voit piirtää segmentin:


```

          ctx.beginPath();
          ctx.fillStyle = color;
          ctx.arc(x,y,r,angleStart,angleEnd);
          ctx.closePath();
          ctx.fill();
          ctx.stroke();
          
```
 - Ympyrälieriön tilavuus = $\text{Math.PI} * r * r * h$
 - $@ = \text{Math.acos}(h/r);$
 - $\text{base} = h * \text{Math.tan}(@);$
 - Kolmion ala = $(\text{base} * h) / 2$
 - kuvassa:
 - $d = 0,4\text{m}$ (40cm)
 - $h = 0,6\text{m}$
 - $r = 1,0\text{m}$



Tehtävä palautetaan osoittamalla URL toimivaan ohjelmaan

Jätetty tarkoituksella tyhjäksi